

XENIA

LUG. - AGO. 1993 - Nr. 98 - Anno VIII - Allegato a The Games Machine e acquistabile separatamente

Dritto dritto dall'Amiga...

## SLEEPWALKER

Un'intraprendente bestiola  
cerca di proteggere il suo padrone.

Medaglia d'oro a  
**NOBBY**  
**THE AARDVARK**  
La Titanius è tornata, e alla grandissima!







# PAROLA DI ZZAP!

**Ovvero: tutte le dritte necessarie per interpretare correttamente ciò che leggete ogni mese.**

**A**nche se Zzap! è diventato un inserto, il suo sistema di valutazione è rimasto immutato, e per tutti coloro che hanno poca memoria, glielo ricordiamo. Di solito, nella sezione di testo che state

leggendo adesso, c'è la recensione vera e propria del gioco. Qui uno dei redattori vi informa sulla trama del gioco (generalmente riveduta e, diciamo così, "corretta") e vi spiega di che tipo di gioco si tratta, senza dimenticarsi, ovviamente, di esporre i meccanismi del gioco medesimo. Tutte le impressioni soggettive dei redattori, non le trovate qui, ma nei commenti. Più redattori scrivono le loro opinioni in modo da offrirvi una valutazione quanto più obiettiva ed attendibile. Anche se vedete un solo commento, il voto globale viene espresso da tutta la redazione. Ovviamente, lo spazio a disposizione ci impedisce virtualmente di inserire tutti i commenti possibili, e così vengono pubblicati solo quelli maggiormente rappresentativi. Dopo un consulto veloce veloce tra redattori, viene infine stilata la pagella, che di solito fa bella mostra di sé in fondo alla recensione.

## MEDAGLIE E PATAACCHE



Quando un gioco supera la valutazione globale di 90% e a giudizio della redazione è un capolavoro destinato a far parlare di sé per i millenni a venire, ebbene, tale videogame si becca la "Medaglia

d'oro". Al contrario, se un gioco provoca allucinazioni, brividi, crisi di rigetto e il suo voto si assesta intorno al 15%... C'è il nuovo, fantastico bollino qualità di Zzap! la Patacca di Latta.



## PRESENTAZIONE

Questa voce indica tutto ciò che non è propriamente parte del gioco, come la confezione e la manualistica. Ma valuta anche le opzioni di gioco ed eventuali parametri quali i caricamenti e la comodità del sistema di controllo.

## GRAFICA

Voce che si commenta da sé, valuta i fondali, gli sprites, la fluidità dello scroll, la qualità delle animazioni e le scelte cromatiche.

## SONORO

Musica ed effetti sonori trovano in questa voce colei che li giudicherà.

## APPETIBILITA'

Valuta attentamente le reazioni di un potenziale videogiocatore appena messo davanti al gioco. Una sorta di prima impressione, insomma.

## LONGEVITA'

Più un gioco è giocabile e divertente, più tempo lo rigiocherete. Tuttavia, se il gioco è troppo breve, lo terminerete presto, e non lo rigiocherete più. Capito che ci sta a fare questa voce?

## GLOBALE

E' la voce più importante: dopo essersi scannati i redattori decidono di comune accordo quanto effettivamente valga un gioco. E schiaffano qua il loro giudizio insindacabile. NON E' una media matematica delle altre voci della pagella.

Quello che state leggendo adesso, invece, è un mitico COMMENTO. Esso raccoglie le opinioni soggettive del redattore che lo ha scritto (ovvio), e



costui è facilmente riconoscibile dalla caricatura in alto a destra. Quella che vedete è l'immagine ufficiale. Nel commento ogni redattore è libero di esprimere tutta la sua gioia di fronte ad un capolavoro, ma anche tutto il suo rancore verso ogni immane feticchia. Se non riuscite ad individuare un redattore dal nome che porta sulla sua caricatura, date un'occhiata al colophon di pag. 2: lì c'è scritto tutto.

## SOMMARIO

# BUONE VACANZE

## ZZAP!SCOUT

Un po' di tutto in questa poliedrica rubrica

4

## SLEEP WALKER

Un cane protegge il suo padroncino. Indovinate un po' chi protegge il cane? Braaavv...

5

## NOBBY THE AARDVARK

L'ultimo grande capolavoro per il buon vecchio Commodore? Speriamo ce ne siano altri!!!

6

## INTERNATIONAL TENNIS

La Zeppelin è tornata... Ma del tennis proprio non ne possiamo più!

8

## RODLAND

Hanno rapito Cristina D'Avena!!! Chi di voi andrà a salvarla? Come sarebbe a dire "Nessuno"?...

9

## BOVABYTE

A grande richiesta ripubblichiamo lo speciale sui cartelli stradali. E vi insegniamo a programmare il computer come avrebbe fatto Catullo...

10

## TOP SECRET

Trucchi, signoril

2

## POSTA

Dave, più fuso che mai, vi augura buone vacanze!!!

14

## IL C128 E' ANCORA VIVO?

**P**er un nostro lettore, il prolifico Massoft, evidentemente sì, dato che ci ha spedito un bel po' di programmi per il succitato computer scritti in Basic 7.0. Purtroppo, a causa

della morte precoce (nel senso che ha tirato le cuola a causa di un paio di chip bruciati) del C128 di redazione, non ci è stato possibile fotografare le "opere" del nostro Max Pacchiano, tuttavia mi è sembrato il caso di pubblicare almeno il Logo inviato: ci ed un fornito elenco delle sue realizzazioni. XENO-MAX è uno spara e fuggi con mal di testa incorporato, visto che invece di scorrere dal basso verso l'alto, fa esattamente l'opposto, per la gioia di tutti i videogioicatori abituati diversamente. MAXX THE MAD è un arcade adventure sullo stile di Wrath of the Demon. Anzi, ora che ci penso

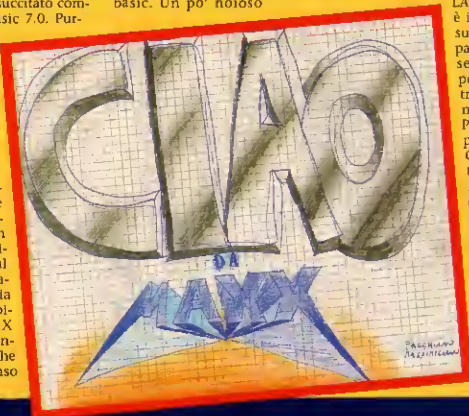
è proprio il WOTD dei poveri! Niente male comunque il parallaxe, davvero ben realizzato se contiamo che il gioco è in basic. Un po' noioso

però nel suo insieme. DRAGON'S TOWER è invece un gioco "a mosse", sulla falsariga

del celeberrimo Dragon's Lair. LA PROVA'S GREAT CHALLENGE è invece un demo ispirato ad un suo compagno di classe: c'è un panino, uno che lo guarda, e poi se lo ingola. Naaaaa! Carino, però. MUSIC 1-2-3 sono invece tre orripilanti motivetti che fanno largo uso dell'Istruzione Play... Ridatemi il Music Shop, vi prego...

Ci sarebbero poi altri tre o quattro file, ma proprio non sono riuscito a caricarli. Sai cosa ti dico? Per essere realizzati in basic 7, sono davvero carini, peccato che non troverebbero assolutamente una collocazione al di fuori della compilation "50 magnifici giochi" recensita un anno fa, dove si sono viste cose in linguaggio macchina ben peggiori. Che ne diresti di passare all'essenberler?

Paolone



## MUSICA MAESTRO!

**V**olete passare una serata indimenticabile "Dalle Stalle alle Stelle"? E allora non vi resta che partecipare alla grande cor-rida organizzata dal Kaos Club

presentata da Marco Dottore e Leonardo "Big Leo" Orefice

(già famosi per alcune apparizioni in RA1), in cui un esercito di dilettanti si esibirà nelle performance più assurde. L'insuale manifestazione si terrà al parco S. Rocco il 13 Luglio, e vedrà la partecipazione di alcuni ospiti, tra cui i Belli Fulminati nel Bosco. E non è finita qui.

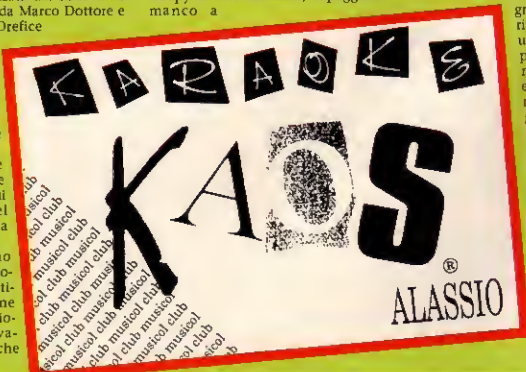
Come vi avevamo preannunciato, il 4 Agosto si terrà il primo festival figure della canzone demenziale. La redazione parteciperà attivamente all'iniziativa, che

avrà luogo al parco S. Rocco, sempre che niente induca gli organizzatori a cambiare qualcosa all'ultimo minuto. Parteciperanno 5 concorrenti, tra cui i mitici Dropy & The Animals, capeggiati -

manco a

dirlo- dal nostro buon vecchio collega Nuke. La serata, che sarà presentata da Marco Dottore, si chiamerà "Miss scappa da ridere" e conterà pure l'attesissimo concorso "Miss Maglietta Bagnata", le cui partecipanti arriveranno in finale solo dopo una dura selezione nei giorni precedenti. Inutile dire che non mancheranno gli ospiti, e benché i nomi siano ancora top-secret, si parla di grandi firme del demenziale italiano, come i Powerlusi (vincitori a sansone con "Il bambino povero") e la formazione "The Muro". Auguri dunque a tutti coloro che interverranno, auguri a Nuke e, naturalmente, buon divertimento a tutti!!

NB: Chiunque voglia partecipare alle due manifestazioni, può chiamare ai numeri 0182-641199 e 0182-642017.



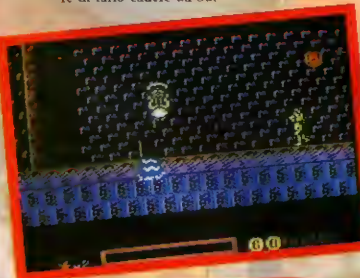


# SLEEPWALKER

**U**n annuncio che fa rabbrivire. Lee è un ragazzino di dodici anni ed ama molto sognare. Molto spesso durante il sonno si agita e ancor peggio si alza dal letto ed inizia a camminare senza neanche rendersene conto. Spesso a scuola i compagni lo prendono in giro, perché durante l'ora di educazione fisica lo vedono pieno di lividi e malconcio. La sua dolce mamma, che ormai è venuta a conoscenza della strana "malattia" del figlioletto, ha perciò deciso di incaricare qualcuno che lo tenga d'occhio costantemente. Il compito del "Fortunato" ingaggiato consisterà nel difendere Lee ogniqualvolta si alzerà dal letto per fare uno dei suoi tanti viaggi. Dovrà evitare di farlo cadere da bur-



roni, dovrà combattere per lui contro cani di pazzesche dimensioni e distruggere alberi per evitargli gravi fratture. Dovrà inoltre attraversare un intero cimitero per difenderlo dagli orrendi pericoli che potrebbe trovare, dovrà accompagnare il suo pazzesco amico in un immenso zoo, dove lo attenderanno gli animali più feroci della terra (ohhh! Sei sempre la solita esagerata, Ndd). Dovrà anche essere in grado di cavarsela in immense città dove il traffico è intenso e quindi i pericoli sono moltissimi. Vi ricordo che questo annuncio è valido solo per le persone che saranno in grado di affrontare tutti questi pericoli. Ricordatevi che questo compito metterà in pericolo non solo la vostra vita ma anche quella del vostro amico.



A partire dalla storia, che è ben pensata il gioco si presenta abbastanza affascinante, ottime foto (purtroppo della versione Amiga) illustrano perfettamente quello che dovete fare. La grafica per C64 è molto più minuta della versione 16 bit (ma questo era ovvio), resta comunque ben animata, anche se a volte rimane un po' scialba per l'uso non troppo convincente dei colori. La giocabilità c'è, e se riuscite a capire i meccanismi del gioco potrete anche apprezzarlo appieno. Nota di merito per il sonoro, che è assente durante il gioco e di mediocre qualità nella presentazione. Tuttavia un gioco abbastanza giocabile che può offrire non poco divertimento...



**PRESENTAZIONE** 70%  
Pallosa musichetta, istruzioni in italiano e niente di più.

**GRAFICA** 78%  
Discreta definizione dei fondali e dei personaggi, cattivo uso della palette.

**SONORO** 67%  
Quasi del tutto inesistente.

**APPETTIBILITÀ** 70%  
Un po' faticoso l'impatto.

**LONGEVITÀ** 70%  
Proseguire è sempre più appassionante, a patto che riusciate a capire quello che dovete fare...

**GLOBALE** 76%  
Aiutare le persone a cadere dai grattacieli è una cosa spendida, soprattutto se si tratta di bei bambinetti...

Sarò anche un esaltato, ma ogni volta che vedo una conversione ben fatta mi gascio più del dovuto. Intendiamoci bene: non è che SleepWalker sia lo stato dell'arte della programmazione su Commodore 64, anzi, è ben lungi dall'esserlo, tuttavia non ha perso nulla in giocabilità dalla relativa versione a 16-Bit. Poco importa dunque se il fondale non è tutto colorato, o se la musica è andata a farsi friggere: SleepWalker è sempre SleepWalker e se avete tanto invidiato la versione Amiga, buttatevi pure a pesce su questa. Ugh!

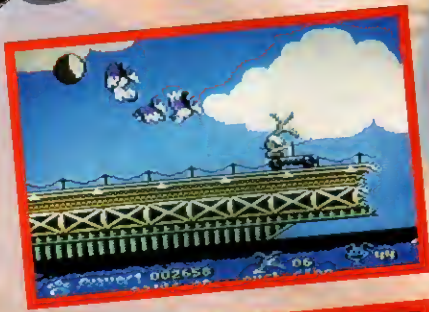


Questo gioco è abbastanza coinvolgente, l'ambiente infatti è cupo e nessun rumore vi disturberà nel vostro compito. Infatti i programmatori hanno pensato bene di omettere la colonna sonora durante lo svolgimento dell'azione, lasciando solamente qualche blando effetto sonoro... Il personaggio non è altro che un bambino con le manine paccioscose, uno di quelli che piacciono a me, che godo come non mai quando si stracella al suolo dal duecentesimo piano del grattacielo. La giocabilità non è eccezionale, all'inizio della partita è assai difficile capire bene quello che si deve fare. Una volta preso il ritmo, ogni cosa viene da sé, anche se credo che la longevità di un gioco del genere non sarà mai molto alta. Personalmente preferisco giocare a Rodland.



# MOBY the AARDVARK

Ma è  
un'istrice!  
No, è un  
armadillo!  
E' un  
ornitorinco,  
un  
verduriere  
(che  
c'entra?), è un...  
Ma no, è lui:  
Nobby il super-  
formichiere!!!



**"L**e termiti naturali sono mai praticamente estinte; l'unica fonte di sostentamento principale per noi formichieri sono le 'Sintormiche', formiche sintetiche brevettate dal perfido e

Ragazzi, ma quanto mi è piaciuto questo gioco: è proprio un bel platform! Per non ripetervi le stesse cose che ha detto Jack (infatti sono completamente d'accordo con lui), vi parlerò di alcuni particolari veramente carini. Disseminati per il livello ci sono un sacco di formiche che, seguendo velli ci sono un sacco di formiche che, seguendo la storiella di Jack, sono colmi di sintormiche; queste, una volta "cucciate", vi serviranno come munizioni (vi ricordate il tiro delle sintormiche?). Okkio che a guardia del "sintormicali" ci sono degli uccellacci della malora che compiranno innumerevoli voli radenti nella vostra cuccia... Passato il primo livello, vi potrete divertire lanciando il vostro Nobby a tutta velocità su un carrello dall'aria un po' instabile. Poi potrete... Beh, non voglio rovinarvi il gusto di scoprire cosa succederà andando avanti. Quindi vi lascio ai pareri degli altri (vai Geims! Mi ricordi tanto Mauro The Sexy Maaaaaan!!!).



Great, great, great, proprio un bel preati! NMA mi è piaciuto parecchio e sono sicuro che piacerà anche a voi: è ben fatto e divertente parecchio, è un bel platform pieno di trucchetti, come nella migliore tradizione Thalamus (a proposito, avete visto che bello speciale abbiamo realizzato?) ed è un sacco simpatico. Per quanto riguarda la parte tecnica, posso dirvi che graficamente è proprio ben realizzato: lo sprite è ben disegnato, i fondali sono proprio carini e lo scrolling è molto fluido. Inoltre devo aggiungere che risulta subito estremamente giocabile e lo sprite risponde molto bene alle sollecitazioni dei vostri comandi; per finire vi dirò che personalmente mi sono divertito parecchio, e penso che passerete anche voi buona parte del vostro tempo libero nell'intento di ammirare Antopia (glia le colonie di termiti naturali...).



avido Rockervark. Cerchiamo di distarci dal nostro torpore, siamo o non siamo formichieri? E allora muoviamoci! Ci sono giunte notizie affidabili sulla presenza di colonie di termiti naturali ancora esistenti nella proprietà di Rockervark: ce le vuole tenere nascoste per farci consumare il suo prodotto e per tenere in scacco l'economia mondiale, diventando così il più ricco di tutti a suon di ricatti e di speculazioni. Grazie a queste colonie potremo ripopolare i nostri termiti casalinghi e pteotemo così evitare la totale sottomissione economica! Unisciti allora anche tu alla Fondazione per la Rinascita Miracolosa Che (Formigara). Se vuoi saperne di più, gira per i bassi fondi della città: le informazioni le troverai da solo (sei o non sei un formichiere coraggioso ed intraprendente?). Così recitava uno strano cartellone affisso per Via Al Termitaio di Aardvarkopoli, una delle vie più malfamate della città. Il nostro Nobby subito si imbatte nell'leggere quelle allarmanti notizie e prese la decisione di unirsi a quella fondazione, meglio nota come F.O.R.M.I.C.H.E; si diresse così nel cuore del quartiere di Formiggiano, dove si trovava, e subito contattò alcuni tipi loschi, come Nick il Tapirotto e Billy the

Grande, grande, grande, grandissimo! La Thalamus è tornata e come al solito ci ha deliziato con un'impeccabile opera di programmazione. In un periodo in cui tutte le software house storiche stanno progressivamente abbandonando il nostro fido C64, un barlume di luce è sempre vivo all'orizzonte, ed è lo stesso bagliore che dal 1986 ci delizia con una serie di capolavori. Ma lasciamo stare questi discorsi, per altro ripresi ed approfonditi nel box a parte. Nobby è davvero un gran bel gioco, con una grafica stupenda, un sacco di trovate demenziali, ed un'ottima giocabilità. Dovete assolutamente comprarlo: potrebbe essere davvero l'ultimo capolavoro per il vostro 8-bit. Ma dico, avete mai visto qualcosa di più gignesco del formichiere che ci ciuccia le formiche dal formicaio, per poi spararle ai nemici sputacchiandole a tutta birra? Per le nemiche del nostro eroe quando inciampa e vede le stelle... Naaaa! Sicuramente il più gran bel gioco del 1993.







# INTERNATIONAL TENNIS

**Il mese scorso Paolone ci ha risparmiato l'ormai immancabile recensione di un gioco di Tennis (beh, in compenso c'era il Ping Pong... NdP). Poteva la pausa durare più di tanto?**

**D**evo ammettere che ho avuto un attimo di smarrimento quando Paolone mi si è avvicinato con un sogghigno malefico e con questo giochinellino: già sapevo che non avrei avuto scampo e che avrei dovuto cavare fuori ben 5 kappa di recensione su IT. E ora? Cosa dovrei scrivervi per non annoiarvi? Potrei dirvi come si gioca a tennis, ma almeno il 90% di voi mi manderebbe a farmi un bel bagnetto (cosa che farei volentieri se non dovessi intrattenervi per qualche minuto, ndGK). Quindi dovrò spremere le mie originali (nel senso che non le ho mai cambiate, ndGK) meningi e tirare fuori una qualche ideuzza per strapparvi un abbozzo di sorriso o almeno un conato di vom... Beh, lasciamo stare e passiamo oltre. Ho dovuto cavare fuori ben 5 KiloByte (per non fare strani tipi di pubblicità tra-



versa), è stato difficile, ci si è messo pure il Macintosh a maciullarmi il file contenente la recensione, ma alla fine ce l'ho fatta. Allora:

MODULE RECENSIONE IT;  
FROM Cervello IMPORT IdeaOriginale;  
BEGIN...

(Scusate il Modulo 2, ma è una deformazione professionale, ndGK).

International Tennis (la frase che seguirà è dedicata a quelli che si lamentano del fatto che io parlo poco del gioco nella sua recensione, ndGK) è un gioco sportivo nel quale voi dovete calarvi nei panni (sperate che siano puliti e non sudati) di un tennista; potrete affrontare un singolo match o un torneo, giocare da soli o in doppio, contro il computer o contro il vostro solito avversario umano; dopo aver scelto quanti set giocare, il tipo di campo sul quale far rimbalzare la pallina e il livello di difficoltà, potrete cominciare la partita vera e propria. Mi fer-



mo qui o volete che continui con questa minuziosa, ma pallofissima descrizione di IT? Non era meglio se vi raccontavo una bella storiella su cosa pensano i tennisti quando giocano la finale di un torneo? (in questo periodo sono un "feticista" della telepatia, ndGK). Beh, scusate ma ogni tanto devo accontentare quel frantumacuscinetto (sinonimo di "rompibalae"? NdP) ai quali non bastano le lunghe descrizioni dei commenti. A proposito di commenti, che ne dite di leggerli per avere un'idea "seria" di come sia IT?



Ma per il vecchio bisonte del Caucaso con il pelo a strisce viola e fucsia, senza denti ma con gli zoccoli a punta, che brucia l'erba contaminata da una



concreta che scarica i suoi rifiuti chimici in un ruscelletto che a monte è limpido e a valle è torbido, che dopo corre per la steppa caucasica vagando senza meta, conscio che nel suo corpo tozzo è in corso una mutazione genetica che cambierà di nuovo il colore del suo pelo, facendolo diventare azzurro a pois giallini, mentre nel cielo una rondine cobalto vola alla ricerca di nuovi vermicelli, anch'essi contaminati dagli scarichi della concreta, conscia che nel suo corpo leggiadro è in corso una mutazione genetica che le farà cambiare di nuovo il colore delle sue penne caudali, facendole diventare gialle fosforescenti! Non ne posso più di provare giochi di tennis e di vederli recensiti su ZZAP! Perché non mi dammo mai un gioco sul basket o sulla pallavolo o sulla briscola chiamata (appello disperato di un povero redattore allenato al suo caporedattore onnipotente)? (vorrà dire che ti darò un gioco di Tennis da recensire su Consolomani, NdAlex) Otterrubito questo IT è una brutta copia di Pro Tennis Tour (che già non mi aveva entusiasmato) ed è anche poco giocabile. Basta io non voglio aggiungere altro: Cri,

pensaci tu!  
RETURN RotturaDiStere;  
END Commento;  
(Riscusate il Modulo 21).

E va bene, ci penso io anche questa volta. Allora, vediamo un po'... Comincerò col dirvi che mi sono battuta a lungo con Jack per dare almeno



62% a IT (e, come ben vedete, ho vinto lo!) (come sempre, ndGK), perché, anche se non è il massimo, non è proprio da buttare (insomma... ndGK) (non romperet! ndCRI); la grafica è appena appena sufficiente (insomma gli sprite dei giocatori e della pallina non si confondono con il terreno di gioco; per fortuna che manca lo scroll!) ed il sonoro non è dei peggiori, ma neanche dei migliori; la giocabilità è un po' limitata (sprite un po' lenti e poffi) e non penso che lo giocherete a lungo (è un videogioco colpito da una sindrome cara alla Zeppelin: la Sindrome della Giocabilità Azzerata) (il cui effetto più eclatante è una bella Patasca di Latta... NdP). Una cosa mi è piaciuta particolarmente: quando giocaste un singolo match e perdetevi (vero Jack?) il vostro omino scaraventato per terra la racchetta! (e questo sarebbe la cosa bella? ndGK) (non rompere perché rischi la vita! ndCRI).

**PRESENTAZIONE** 72%  
Una dei pochi aspetti decenti del gioco! Fate un po' voi...

**GRAFICA** 64%  
Cri e Paolone mi hanno ancora una volta "convinto" a mettere una sufficienza abbondante...

**SONORO** 62%  
Non molto bello, non molto brutto; insomma, non molto!

**APPETIBILITA'** 55%  
Comeee?! Ancora tennis?!? Ba-staaaaa!!!!

**LONGEVITA'** 52%  
Per quanto volete giocarci? Io ho fatto due partite e mi sono bastate!

**GLOBALE** 62%  
Un gioco senza infamia (si fa per dire) e senza lode...



**Uno dei giochi più belli dell'universo ricompare per C64, stavolta come budget!!**

**P**restate molta attenzione a quello che sto per raccontarvi. C'era una volta un posto incantato, abitato solo da quei bellissimi bambinetti con le manine pacioccosche che si incontrano un po' da tutte le parti, almeno qui da noi, governato dalla principessa Cristina, che con il suo canto soave e melodioso irradiava gioia in tutti i cuori, con canzoni tipo "noi puffi siamo così" (è risaputo che anche Cristina sia una naerottola, NdD), "Arriva Rascal" o "Magica

sapevano era mento della loro principessa preferita per poi ucciderla lentamente con torture di ogni sorta e di ogni nefandezza. La storia incomin-

Se escludiamo Bubble Bobble, che per C64 è galattico, non avevo mai giocato ad un gioco così divertente e coinvolgente. La grafica è molto bella, molto stile tenerone, i colori sono stati ben usati ed il sonoro è anch'esso carino. Molto buono nel complesso, non c'è che dire.



ma che fanno tanto male, come un elefante su di un'altalena, un'enorme balena o dei tenerissimi cuccodellini. Inutile dirvi che se riuscirete a terminare tutti gli schermi dovete cimentarvi con il

# ROD LAND

Emi". Tutti i bambini ne erano innamorati, ed uno di loro, un giorno uomo, sarebbe diventato il suo fortunato sposo. In questo regno incantato, apparentemente privo di cattiverie, viveva anche un perfido personaggio, un certo Dave Konrad, r a d,



mitico Dave Konrad, ed allora ve le prenderete di santa ragione. Chi può dirvi che Konrad non abbia già terminato la tanta amata principessa?

Sono veramente soddisfatto di RodLand, il gioco è ottimamente realizzato e non si nota neanche una minima differenza dalla versione Amiga, a parte, ovviamente, la grafica. La giocabilità è altissima e mazzolare i mostri di fine livello è veramente una gioia vera. Se a ciò aggiungiamo il fatto che i livelli sono moltissimi (se non erro 32), veramente difficili e ben realizzati, la cosa non può non tornare a vantaggio del gioco stesso. Un ottimo titolo, con grafica e sonoro eccellenti, che non dovrebbe mancare a nessun possessore di C64.



cia dal punto in cui il rapimento è appena stato realizzato e il vostro compito sarà quello di guidare due bambinetti attraverso un arduo percorso ad ostacoli fino ad arrivare al tetro maniero del perfido Konrad. Lo schema di gioco è quello classico per i giochini tondi e pacioccosi alla Bubble Bobble, che vede i due personaggi principali posti sui lati opposti dello schermo (uno a destra, l'altro a sinistra, tanto per intenderci), la mancanza di scrolling, un numero estremamente elevato di schermi da superare. Nella vostra impresa non sarete disarmati, reggerete infatti una specie di scettro magico, atto a prendere e sollevare i nemici, anch'essi pacioccosi e tondeggianti. Questo scettro si usa così: ci si avvicina al nemico di turno, si estrae e si impugna lo scettro, lo si "raccolge" e lo si sballotta a destra e a manca. Come in tutti i giochi del genere sarà possibile raccogliere bonus alla distruzione totale del nemico, nonché scrivere extra per ricevere da una graziosa fatina alata una bella vita in più. Ad un certo punto sarete costretti a cimentarvi con enormi mostri, taanto taanto teneri

imprigionato in quella dimensione per aver commesso atti meschini e malvagi nel resto dell'universo. Questo abominevole essere andava in giro, con una mazza da baseball e prendeva a botte tutti gli infanti che sorprende a cantare canzoni dei cartoni animati che non fossero Ken il guerriero o Tough Boy o pescava a rompere le balle a quelli che giocavano a SF2 in sala giochi. Tutti lo temevano e lo soppriminavano il mazzuolatore. Quello che però i bambinetti non

**PRESENTAZIONE** 90%  
Carina è la parola giusta per definirla...  
**GRAFICA** 95%  
Pacioccosa al punto giusto...  
**SONORO** 95%  
Pacioccoso al punto giusto...  
**APPETIBILITA'** 90%  
Paciocicabile già dalla prima partita...  
**LONGEVITA'** 95%  
Paciocicabile anche dopo la prima partita...  
**GLOBALE** 97%  
Già vi vedo tutti a far finta di morire per uccidere tutti i bambinetti pacioccosi...

MORIAMO TUTTI DAL CALDO CON

# BOVABYTE

sotto il solleone cocente!!!

Le vacanze finiranno presto, e dovrete tornare puntuali a scuola. Pensatelo. He he he he!!

## Il linguaggio CALIGOLA II CICERONE PROGRAMMA IL TUO COMPUTER

Scopriamo come scrivere listati in Latino!!!

**A**vete sempre odiato il latino? Bene, da oggi tutti gli estimatori della lingua di Livio e Seneca come me, potranno cimentarsi nella programmazione del loro computer con l'IL alla mano. Contenti? A offrirvi questa inquietante possibilità, è infatti il linguaggio Caligola II, un derivato del Modulo 2, che molti di voi probabilmente conosceranno come un'estensione del Pascal ad opera di quel geniale di Wirth. Ma veniamo subito alle fattezze del linguaggio che andiamo a recensire. Caligola II è strutturato esattamente come il suo compare anglofono, con l'unica differenza che le parole chiave ed i nomi delle librerie, sono adesso tradotte in imperativi latini. Un esempio? Bhè, tanto per cominciare, potremmo citare le istruzioni WriteString e WriteInteger, che sono diventate rispettivamente ScribereSententia e ScribereNumerus, per fortuna abbreviate con ScrSen e ScrNum. Ovviamente, tutte le operazioni sui numeri dovranno essere fatte con cifre romane, ci vuole un po' di pratica, ma per fortuna esistono delle routine di conversione numeriche già fornite col compilatore. Bene, in questa sede non approfondiamo il discorso della programmazione in cotale linguaggio, poiché da solo meriterebbe uno spazio tale da riempirci cinquantotto angoli di BovaByte, tuttavia ci sembra giusto inserire un elenco di alcune parole chiave "interessanti" e la loro relativa versione in Modulo 2. Diverterevi poi a far scorrere le righe del programmino allegato, che una volta compilato non fa un bel niente, ma che riportiamo per bellezza. Per chiunque fosse interessato, il Ca-

ligola II è disponibile per il solo PC al seguente indirizzo: CARRIOLA SOFT - PO BOX 35345234554534 - Latina, e costa MMCMXL Sesterzi. Tra le altre novità annunciate dalla stessa software house, saranno presto disponibili al pubblico CICERO BASIC II.V, FEDRO LOGO IX.VII, ed un importante routine-dizionario in Caligola II che traduce automaticamente le versioni dal Latino all'Italiano.

MODULO 2	---->	CALIGOLA II
MODULE		EXEMPLAR
FROM... IMPORT		EX... CAPE
TYPE		MODUS
ARRAY OF		MATRIX
		+genitivo
CHARACTER		LITTERA
INTEGER		NUMERUS
BEGIN		INCIPIIT
END		EXTREMUM
WITH		CUM
PROCEDURE		RATIO
VARIABLE		MUTABILIS

Il manuale d'uso del Caligola II; un po' squalliducco nell'impaginazione e nell'uso dei colori, poco prodigo di esempi esplicativi, a volte confusionario, e pieno di odiosissime noticine a piè di pagina.

Non so a voi, ma a me suona piuttosto familiare...

(\* I nomi delle variabili possono essere in una qualsiasi lingua, ve lo ricordiamo \*)

EXEMPLAR Corpetto;  
CAPE IntroForas; Fenestra; IndexIntroForas; Scriptio; Sententia;  
MODUS LongaSententia-MATRIX[1..MMM] LITTERAE;  
ExiguaSententia-MATRIX[1..XXVI] LITTERAE;  
NOTAE Apristeto; correzione, createsto, fine, venti, trenta;  
MUT voc: LongaSententia;  
x1,x2,y1,y2-Fenestra.AbsolutaeCompositae;  
Sfondo.Piano,FSfondo,FPiano; Fenestra.Color;  
check,Spento,Acceso:BOOLEANUS;  
Dfin: MATRIX[1..X] LITTERAE;  
Fin2: MATRIX[1..X] NUMERORUM;

RATIO Finestre[Index: NUMERUS];

INCIPIIT

CUM Dfin[Index] FAC

X1-x2,Y1-Y2,Y1-Y2:=Y2;

Recessus:=Sfondo;Piano:=Piano;Occultatum:=Spento;

CursorAccensus:=VERUM;

EXTREMUM; (\* CUM \*)

Fin2[Index]:=(Dfin[Index]);

EXTREMUM Finestre;

RATIO Elimina:(parola:ExiguaSententia);ExiguaSententia;

MUT II:INTEGRALIS;

pr1,ult: LITTERA;

INCIPIIT

II:=Sententia.Longitudo:(parola)- II;

Sententia.Pars(ult,parola,II,II); (\* ult = ultimo carattere parola

corrente \*)

SI ((ult="") AN (ult=" ") AN (ult="1") AN (ult="") AN (ult=" ")

AN (ult="1") AN (ult="") AN (ult="1") AN (ult=""))

TUM Sententia.Pars(parola,parola,0,II);

EXTREMUM; (\* SI \*)

REDDIS parola;

EXTREMUM Elimina;

VITTORIO FANTICCI

# Caligola II

USER

MANUAL

URBIS ET ORBIS

LINGUA

Opera di Software per Laser, Cinescopi, Scheda

di Input/Output

FABRIS TEORICA / VOLUME UNICO

Micrologica e Software

POSEIDONIA / BOLOGNA



## Le Iniziative del Secolo UN FONDINO PER I BOVAS

### Un clamoroso successo!!!

**E'** davvero incredibile il numero di lettori che hanno aderito alla più strampalata iniziativa di noi Bovas dai tempi di "coi Bovas non si vince niente", partita a suo tempo si Zzap! e conclusasi con la recensione del Marco Masini Simulator su TGM. Anche stavolta abbiamo ricevuto un sacco di lettere in risposta, contenenti le cose più assurde e strampalate. Mi sembra dunque giusto ringraziare tutti voi per



l'entusiasmo dimostratoci. In particolare vorrei salutare Daniele Cardinali e Francesco "Psycho" Favia per l'enorme quantitativo di materiale speditoci. Comunque, per questo mese il vincitore è proprio Francesco, di cui pubblichiamo volentieri il fondino. Grazie, grazie grazie! (Per favore: non spedirci fumetti di vostra produzione!!!)



**NdGK** (massi, i fumetti vanno anche bene. Purché non facciano pietà... NdP). Un'ultima cosa prima di chiudere: a seguito delle numerose richieste, abbiamo deciso di ripubblicare il nostro special sui cartelli stradali, apparso esattamente un anno fa su Zzap!.

**P**robabilmente molti di voi si saranno chiesti che fine abbiano fatto tutti quei personaggi che, una volta grandi firme del giornalismo italiano in quanto redattori delle nostre riviste, abbiano scelto la do-

rosa via dell'abbandono e dell'oblio. Ebbene, sappiate che un redattore, prima di abbandonare la redazione, viene sottoposto al curioso trattamento esaurientemente illustrato in fotografia. Comunque noi siamo buoni: la

testa la conserviamo in frigorifero, e se qualcuno la rivuole, non deve fare altro che compilare alcuni moduli in triplice copia. Alla cieca, ovviamente...



## SKUOLA GUIDA

**P**er voi disgraziati che non conoscete le regole del codice stradale, ecco a voi un inimitabile vademecum sul significato profondo dei segnali stradali.



1) Lavori forzati: nelle vicinanze



5) Divieto d'eccezione a chi non sa suonare la tromba



6) Tempo di sosta consentito per soli trenta minuti



13) Strada riservata ai rally (oppure: attenzione ai rallyisti)



17) Attenzione: auto zebra che attraversano la strada



21) Località turistica: ragazze in topless discese sulle spiagge



2) Fermatevi ad ammirare il paesaggio



6) Biforcazione: metà di voi dovrà andare a sinistra, l'altra metà a destra



12) Possibilità di a s a c o l l a, completamente proibito, delle ultime novità discografiche



14) Divieto al conducente di sporgere il braccio dal finestrino



18) Probabilità di rivendere del famoso formaggio "Giacoso d'oro"



22) Accesso vietato a chi non ha le chiavi del cancello



3) Vietato gettarsi sotto il treno



7) Attenzione: piramanti nella zona



11) Divieto di sosta a chi è spetinato



15) Zona pedonale a pagamento



19) Attenzione: cadute animali



23) Indiani nella zona: pericolo di scalpò



4) Attenzione: cari alpini su strada di montagna



8) Transito vietato ai mendicanti con organetto e cagnolino



12) I primi arrivati ai parcheggi a sinistra, secondi a destra. Tutti gli altri a braccia



16) Eseguire un testacoda ripetuto nel senso indicato dalla freccia



20) Area riservata alle crocifissioni



24) Ammonizione: se ne vedete due di seguita, uscite immediatamente di strada



# DENTRO OGNI LETTERA



Ogni volta che mi ritrovo con un bel mazzo di vostre missive in mano e mi accingo (sempre in ritardo, vero Paolone?) a scrivere questa incredibile rubrica, mi sento sempre un po' elettrizzato; sarà perché sono curioso di scoprire che trucchi mi avete spedito, sarà che fa sempre un certo effetto leggere frasi del tipo "Caro Luke" o "Beccati questo Luca, così non ti lamenti più" rivolte a me come se fossi chissà chi, ma soprattutto credo di essere colpito dalla vostra voglia di comunicare, di far sapere a tutto il mondo che anche voi avete fatto la vostra parte. Ricordo che quando anch'io ero un semplice lettore, ritenevo Zzap! qualcosa di irraggiungibile, che pioveva

giù dal cielo una volta la mese insieme alla manna; allora mi sembrava impossibile scrivere un trucco e spedito in redazione, benché ne conoscessi più di uno.

In un certo senso ci vuole coraggio, è una sfida, ci si mette in gioco e si rischia di passare mesi con la speranza di essere pubblicati e il dubbio di non farcela; ogni volta che apro una lettera e vedo tante parole su un foglio bianco, non posso non pensare che un ragazzo della mia età si è lanciato e ha speso 750€ per contribuire alla sua rivista, e in un certo senso ne sono meravigliato poiché io non me la sono mai sentita di farlo.

Un certo Hellsoft di Roma, alla fine della sua lettera ci scrive: "Questo è tutto. Penso

comunque che dovrete ritenervi soddisfatti: siete riusciti a "farmi muovere" dopo anni di apatia postale!". Sì, di tutto questo siamo veramente soddisfatti.

LUKE

SODDISFACI ANCHE TU,  
MANDA UNA LETTERA A:  
ZZAP! TOP SECRET  
CASELLA POSTALE 853  
20121 MILANO  
... E CHE IL CALAMIAIO SIA CON VOI!

## PASSIAMO LA PAROLA A...

Grazie ai flemmatici appelli di questi ultimi mesi, torna finalmente su queste pagine la cartella personalizzata di trucchi multipli che avevo proposto mesi addietro quando Zzap! contava ancora tutte le sue pagine; onore e gloria dunque a voi, o lettori, che non avete perso occasione per spedirci malloppi pieni zeppi di consigli, e che spero sarete contenti di leggere il vostro brillante nome tra queste pagine. Ma bando alle ciance, passiamo appunto la parola a...

## HELLSOFT RM.

Ci fa piacere che uno dei nostri lettori più anziani, dopo anni che ci segue, si è finalmente deciso a spedirci una bella lettera piena di Passwords; alcuni di questi giochi forse non sono stati ancora importati ufficialmente in Italia (il nostro lettore li ha recuperati durante una sortita all'estero), ma se in un futuro prossimo ciò dovesse accadere o se riuscite a ottenerli in qualche altro modo (NO, non dal pirata!), vi ritorneranno sicuramente utili.

-COLOR BUSTER (Commodore 64): ecco le password per i vari livelli (quali? Bah, Hellsoft non ha dato i numeri, purtroppo ci ha scritti in un momento di sanità mentale).

EASY LAMMER  
ASSINGKADE  
NEVER MIND  
KURVAANYAD  
ROKA UGRUK  
PAULAABUD  
DEKAS GECI  
TERMINATOR  
IMPOSSIBLE  
INVINCIBLE

-FLY HARDER (Commodore 64): questi codici vanno immessi direttamente durante lo schermo dei titoli, e sicuramente vi ritorneranno utili (dove si andrà a finire? Mah, provate il brivido della scoperta).

UNIVERSITY  
HIGHLANDER  
NINJA  
RISIKO  
UNO7SIE  
OGGERSHEIM  
BERLIN  
SHOWTHEEND

FROENDEMBERG

-JOSH SINGULAR HAVOC (Commodore 64): finalmente si sa dove si va; allora vediamo...

05 LIVELLO - EGG  
10 LIVELLO - JOSH  
12 LIVELLO - SOME  
13 LIVELLO - KIND  
14 LIVELLO - SANE  
15 LIVELLO - MUMMY  
16 LIVELLO - OOPS  
BUCCO (!!!)

32 LIVELLO - DIVINE  
33 LIVELLO - SECRET  
35 LIVELLO - KONCINA  
45 LIVELLO - DEFLECTION  
50 LIVELLO - LAST LEVEL

-SMASH (Commodore 64): per questo bel tennis dell'idea, ecco un bel trucco per saltare a piè pari gli avversari più ostici; infatti, quando si gioca il "torneo", se si mette in pausa (Run/Stop) e si preme "N", passerete immediatamente al prossimo giocatore.

-KRISTAL KINGDOM (Commodore 64): ecco un rapido codice per quest'ultima fatica di Dizzy: digitate 1969 nell'apposito schermo e potrete direttamente dal secondo livello.

## DAVID "D. M. D." DE MARCO

Direttamente via fax ci sono giunti questi trucchi per C64 che prontamente ci apprestiamo a pubblicare; inoltre David (e non è l'unico) chiede aiuto per risolvere Elvira II e ci ha fornito anche il suo indirizzo (ovvero "David De Marco, Via Menguzzato 18, 38100 TN") se mai qualche volenteroso lettore si sentisse in vena di aiutare un compare di avventura spedendogli dei consigli. Comunque sarà più che felice di pubblicare la soluzione completa, e inoltre non è improbabile che nei prossimi mesi riproporremo quella di Zack Mak Kracken...

-THE COOL CROC TWINS (Commodore 64): vi proponiamo anche per questo gioco tutte le password per saltare da livello a livello; inoltre se al termine di una partita inserite come codice "TWINN", verrà caricata una simpatica scenetta!!!  
05 LIVELLO - TRIAX  
10 LIVELLO - DREAM  
15 LIVELLO - MUNGO  
20 LIVELLO - SANKO

25 LIVELLO - HENRI  
30 LIVELLO - DOORS  
35 LIVELLO - FLOYD  
40 LIVELLO - HUMAN  
45 LIVELLO - MONEY  
50 LIVELLO - MAGIC  
55 LIVELLO - GIRLS

-HYDRA (Commodore 64 - Disco): per questo giocherello recentemente uscito in compilation c'è un semplice quanto inoffensivo trucco: è infatti sufficiente togliere il disco durante il caricamento di una qualsiasi missione (purché non sia l'ultima, ovvero quella del trasporto acidi, altrimenti si impalla tutto!), dopo di che il gioco si fermerà e ricomincerà la schermata iniziale. A questo punto rimettete il disco e iniziate a giocare normalmente, con l'eccezione che partirete direttamente dalla missione successiva a quella in cui avete tolto il dischetto... (Comodo no?). Purtroppo però non otterrete alcun compenso per le missioni saltate.

## GIANLUIGI SALIN & MATTEO FRANZOI

Ecco un paio di trucchi da questi due simpatici ragazzi di Venezia. Per quanto riguarda Microprose Soccer ho una notazione da fare: cercate di evitare disegni o schizzi per indicare la posizione precisa da cui tirare (che inevitabilmente non possono essere pubblicati), e cercate invece di spiegare a parole come fare e da dove farlo.

-MICROPROSE SOCCER (Commodore 64): ecco un paio di consigli per fare dei goal "Bomba" che vi porteranno sicuramente alla vittoria: il primo metodo consiste nel tirare stando un pochino più in centro dell'angolo dell'area di rigore: il tiro dovrà essere diagonale e il portiere si butterà dall'altra parte. Un altro metodo è quello di entrare in area un po' spostati dal centro, e se il portiere è vicino a uno dei due pali, cioè non proprio in mezzo alla porta, voi potete tranquillamente cambiare direzione e dirigerli diagonalmente verso la rete e far goal, mentre il portiere non opporrà resistenza. Inoltre se volete giocare la finalissima basterà uscire e scegliere come squadra una delle due finaliste.

-BIONIC COMMANDO (Commodore 64): i casi della vita: questo è stato uno dei primi trucchi che ho scoperto, e pensavo di propor-



lo questo numero in aggiunta a tutti quelli che mi avevate spedito. A quanto sembra non ce ne sarà bisogno, poiché anche i nostri due baldi giovani ne sono venuti a conoscenza e ce lo hanno spedito prontamente. Bene, se volete guadagnare qualche vite extra (fino a sette od otto), nel secondo livello, alla fine di questo, ci saranno due mostri lanciati sciatoloni; se voi arriviate con lo sparso rosso (che vi viene dato poco prima), vi metterete ai piedi del mostro di destra (vicini, se no dal di dietro spunteranno altri nemici) e iniziate a sparargli senza fermarvi un attimo, questo incomincerà a lampeggiare, ma finché sarà colpito non scomparirà, e il vostro punteggio salirà fino alle stelle e con esso il vostro numero di vite. Se proprio volete potete fare altrettanto anche con l'altro mostro, ma ciò si rivelerà molto più arduo.

**-PIT FIGHTER (Commodore 64):** per questa scarsa conversione del gioco da bar (era brutto anche quello comunque), un bel trucco consiste nell'utilizzare sempre i calci normali (basso - avanti - diagonale) e, una volta che l'avversario è a terra, le solite pedate (sempre basso - avanti - diagonale), se ripetete questa mossa con costanza e senza distrarvi non avrete problemi a far fuori qualsiasi avversario.

## LORENZO CHITTARO

Mesi or sono (precisamente sul numero 71), avevo riportato un trucco spedito da Antonio Summa per racimolare un po' di soldi a Formula One Manager; dopo un po' di stu-

dio, Lorenzo ci ha fornito un paio di considerazioni su questo trucco che vi potrebbero interessare, e che ho conseguentemente deciso di pubblicare.

**-FORMULA ONE MANAGER (Commodore 64):** la somma bonus che si intasca premendo Run-Stop e Restore durante la classifica dei piloti e digitando in seguito Run, è variabile. Infatti essa dipende sia dal piazzamento nei giri di prova, sia dal risultato della gara. C'è da dire che alla fine del campionato se si fa uso di questo trucco il malloppo bonus è di qualche milione come minimo. Lorenzo si è trovato infatti con un premio partita di più di cinque milioni e usando ripetutamente il metodo sopra descritto ha visto crescere il suo gruzzolo di cinque milioni in cinque milioni. Se si vuole salvare il risultato è comunque meglio per farlo alla penultima partita, perché così si evitano possibili effetti collaterali.

**-MICROSOCER (Commodore 64):** in questo gioco si può far scendere il tempo in maniera molto singolare. Per riuscirci basta rompere le scatole al portiere avversario in modo che vi inseguano fino ai limiti dell'area (occhio però a non farsi fregare il pallone!), dopo di che rimanete nei paraggi facendo bene attenzione a far rimanere in vista il portiere. Fatto ciò nessuno vi disturberà fino allo scadere del tempo. E' comunque molto meglio segnare almeno un goal prima di usare questo trucco.

## RICK DANGEROUS

(Commodore 64)

Mesi addietro giunse alla fatidica casella postale 853 questa asdrucchia lettera di un certo Marco Saracino, che oltre a scrivere un'introduzione molto mistica e alquanto misteriosa (oops, se mi becca la Bonelli mi uccide), ci riportava un interessante trucco per poter riportare il numero delle vite a 6 e resettare i proiettili, le bombe o le mine nella loro posizione iniziale. Per ottenere ciò, testualmente ricopiando la lettera parola per parola, ecco a voi cosa dovete fare:

"Non fate i megalomani egocentrici scrivendo il vostro nome nella classifica ma scrivete 'rdangerous', anzi no, 'RDANGEROUS'... Il tutto si trasformerà in 'snigger', anzi no, in 'SNIGGER', e in questo modo nel mentre che in cui sarete giocando (italiano correggiuto) potrete premere il tasto '2' per ottenere i sopracitati effetti già citati e far funzionare così il trucco."

Il resto della lettera conteneva strane battute (Attenzione: i passeggeri che hanno preso il treno per Milano sono pregati di restituirla...).

- Che slaviate che sono... Ehm, che franai!! (Che schifo di battuta, va be', vuol dire che questa sera andrò a letto senza scarpe... Aaaargh!), di cui vi ho riportato un breve ma conciso "Worstest Hits" che sicuramente apprezzerete; a questo punto non mi resta che ringraziare il nostro Marco e sperare di rileggerlo presto una sua missiva così da annichilire Marco Auletta con battute persino più tragiche delle sue.

Marco Saracino

## ARKANOID I+II

(Commodore 64)

Dedico questo doppio trucco a tutti i patiti di Arkanoid che hanno passato anni e anni a far rimbalzare palline a destra e a manca e non desiderano altro che trovarsi davanti il crudelissimo Doh per fargli finalmente un nuzzo così, infanti per ottenere palle infinite (niente doppi sensi, prego), non dovete far altro che seguire i consigli riportati di seguito forniti dal pronto ed energico Paolo Rasi e armarvi di tanta buona volontà (ore ed ore di gioco continuato), dopodiché potrete vantarsi di aver visto la fine di una delle più mitiche saghe apparse dai lontani tempi di Pac Man. Bene, andiamo in ordine:

Per avere vite infinite (o quasi) in Arkanoid I, bisogna selezionare l'azione a due giocatori, morire subito con il primo e fare una bella partita col secondo; quando questo avrà totalizzato 20000 punti, ogni volta che distruggerete un mattone guadagnerete una vite extra fino a un massimo di 87, le quali dovrebbero rivelarsi sufficienti per raggiungere indenni i 100000 punti. Infatti quando totalizzate un tale punteggio non perderete più vite e potrete rilassarvi e finire finalmente il gioco.

Purtroppo Doh si rifarà ben presto vivo e per assicurarsi la vittoria anche in Arkanoid II non dovete far altro che entrare nella tabella dei record e scrivere "DEB-BIE S" (con spazio e senza virgo-

lette); fatto ciò potrete finalmente rilassarvi poiché l'universo è ormai salvo e Doh non si rifarà più vedere (fino ad ora per lo meno non lo ha fatto...).

Paolo Rasi - Lorenzo Jacobelli

## NIGHT SHIFT

(Commodore 64)

Ecco a voi tutte le password fino al trentesimo livello; queste sono date da una combinazione di lettere che rappresentano un determinato frutto, secondo la seguente legenda:

A = Ananas  
L = Limone  
B = Banana  
C = Ciliegia  
S = Sussine  
I codici sono:

1) CBBL  
2) ALAA  
3) ALAA  
4) CSSA  
5) ABAC  
6) LBSS  
7) ALCC  
8) CSRS  
9) ACSB  
10) BBAB  
11) SLBS  
12) CAAC  
13) SCBL  
14) SALC  
15) SCCB  
16) SBBA  
17) CCBS  
18) BCAS  
19) AALC  
20) CALB  
21) ALLC  
22) CACS  
23) SCBA  
24) SAAA  
25) BBSB  
26) LACS  
27) LGAA  
28) SCCL  
29) BAAL  
30) BCLB  
31) SCBA  
32) CCBS

E questo è tutto; grazie Lorenzo, e non preoccuparsi: il resto dei tuoi trucchi verrà sicuramente pubblicato prima o poi su queste pagine.

Lorenzo Jacobelli

## SALUTONI E RINGRAZIAMENTONI

Sono ormai un paio di mesi che raccolgo le vostre lettere e le accumulo in perfetto ordine sparso sopra la mia scrivania; a questo punto mi sembrava doveroso fare una cernita (soprattutto poiché ho per le mani buste spedite addirittura l'anno scorso!), e vedere quali trucchi sarebbero stati pubblicati in un futuro prossimo e quali, per un motivo o per l'altro, invece no. Ho così diviso il malloppo in due cumuli, e mi è sembrato doveroso ringraziare tutti quelli che ci hanno scritto ma che probabilmente non verranno pubblicati (le vostre lettere le terrò comunque da parte, non si sa mai), ringraziando nel frattempo quelli non nominati, poiché i loro trucchi vedranno probabilmente la luce il prossimo mese su queste pagine.

I baldi giovani da ringraziare sono Giacomo Paoli (che ci ha mandato alcuni consigli per Blues Brother), Denis Cavallaro ed Emanuele Visentin (comunque già apparsi su queste pagine), Alessandro "The Master of Videogames" Tangeloni, Lorenzo Jacobelli, Pietro Marchese e cugino (grazie mille per la simpaticissima lettera-rivista, però non credo che la soluzione di Spiderman verrà pubblicata), Claudio Sideri (la soluzione di

Creatures II è già arrivata da tempo), Marcello Flacchi (per la soluzione di Rocket Ranger), Valerio Giglioli (complimenti per i tuoi disegni, te la cavi proprio bene), Stefano Russo (grazie per gli adesivi di Dylan Dog), Marco Salvini e Simone Moriconi (purtroppo il poco spazio a disposizione ci rende quasi impossibile pubblicare delle mappe (siete stati grandi, vi chiedo scusa)), Pablo Ridolfi (qualiasi trucco ci va più che bene, spediscelo pure), Daniele Azzarelli (se riesci a buttar giù la soluzione di "Eye of Horus" senza render necessario l'utilizzo della mappa, prometto che te la pubblico), Lorenzo Raiter e Sebastiano Salvato, Pietro Fattori (per la soluzione di Target Renegade), Paolo Phoenix "P.I." (fuso (che tu ci creda o no, ci mancano ancora alcuni pezzi della tua mappa di "The Addams Family") e infine Alessandro Di Matteo (per quanto riguarda la soluzione di "Shadow of the Beast", che però non credo sarà pubblicata).

Per finire un saluto particolare a Valentina, una nostra giovane lettrice che ci chiede consigli su come superare il secondo schermo di James Pond: promesso che se qualche cavallero lettore ci spedisce informazioni a proposito non mancherò di pubblicarle. Ciao ciao e grazie a tutti, buone vacanze e divertitevi questa estate!

LUKE (Sempre io!)

# ZZAPOSTA!



**P**erdincibacco. Una posta da 30K non è cosa di tutti i giorni! Svelti, cominciate a leggere ed a godervi la mia ultima fatica!!!

Dave.

## EPILESSIA DUE LA VENDETTA

Caro Zzap!, salto ogni convenevole sulle vostre straordinarie capacità videoludiche ed arrivo subito al sodo (come l'uovo). Ho letto su uno dei quotidiani più seguiti della Campania "il Mattino", un vergognoso articolo, almeno così sembrava, perché quando si parla di videogiochi, almeno da un po' di tempo a questa parte, si dicono solo XXXXXXX (autocensurali). Comunque vorrei sapere se siete d'accordo con gli specialisti e i redattori (non noi, quelli del giornale sopra nominato... NdD), io francamente no, perché si dice che chi fa abuso di computer, console, coin op si sente solo, io invece faccio abuso di computer ma non mi sento affatto solo, anzi, con i miei genitori mantengo un ottimo rapporto e conosco anche molti amici (è per questo che fatico a trovare un po' di tempo per i computer). Penso tuttavia che i genitori dei due bambini epiletici incontinenti (a lasciare i figli a giocare per così troppo tempo? NdD).

Vi saluto.

Nicola "the revenge" Basile.

P.S. Nell'articolo che vi ho mandato viene menzionato un foglietto giallo che spiega le controindicazioni dei videogiochi, potete spiegarmi di cosa si tratta? Quale tipo di indicazioni sono presenti? Solo quelle spiegate nell'articolo o ce ne sono altre? P.P.S. Vi comunico (sperando che sia arrivata la seconda lettera) che c'è stato un errore, io volevo dire che Claudio Chiavrittè è il mio sceneggiatore preferito e non il mio disegnatore preferito, perché quello è Luigi Dall'Agnol, speranzoso di correggere quell'errore. Vi saluto...

Caro Nicola, innanzitutto permettimi di dire che il fatto che tu afferisca "io ne faccio abuso ma..." mi ha dato molto da pensare. Se te ne rendi conto perché continui a farlo? Anch'io, come tanti altri ragazzini, quando avevo 12 anni, ero patito del computer, ma in modo esagerato (anche chinare o al giorno), ma quando, qualche anno dopo, mi sono reso conto di quanto fosse errato il mio atteggiamento, mi sono immediatamente ridimensionato ed ora posso tranquillamente dire che non gioco più di mezz'ora al giorno. Questo è quello che vorrei facessi anche tu, perché la consapevolezza dell'errore è molto più grave

dell'ignoranza... Riflettici. Per quanto riguarda il fantomatico foglietto contenuto nella confezione della console, che elenca gli effetti collaterali della stessa, non so proprio cosa dirti, primo perché, come ho già ripetuto, una console o un computer, quando è usato correttamente non ne provoca, secondo perché non ne ho mai visti. Ok per la tua correzione e mi raccomando, rifletti accuratamente sulla mia risposta.

## PRODURRE VIDEOGIOCHI NON E' POI COSI' FACILE!

Caro Zzap!, sono un ragazzo di 13 anni e vi seguo dal numero 69 (letto in ospedale con la gamba ingessata, ad agostol!!!). Il vostro giornale è molto bello ed interessante e spero che vivrà molto a lungo, voi siete allegri e simpaticissimi e le vostre recensioni sono stupende. Io possiedo un Commodore C64 e con lui mi diverto un mondo. Adesso è il momento di porvi alcune domande:

- 1) Potete dirmi se c'è un giornale che può informarci sui programmi e sulle modalità per creare un gioco per Commodore 64?
- 2) Se sì, quale?
- 3) Zzap! potrebbe trattare questo argomento?
- 4) Che ci dici di Mighty Bomb Jack 2, Paland e Turrican 2? Sono giochi che ti piacciono? Li avete mai recensiti?
- 5) Possono produrre Alex Kidd per Commodore 64?
- 6) Possono convertire Fatal Fury 2 per Commodore 64?

Spero che pubblicate la mia lettera o almeno rispondiate alle prime tre domande, perché mi piacerebbe creare giochi per il mitico Commodore 64 e partecipare alla vostra rubrica (evidentemente si riferisce al Talent Scout, NdD).

XXX (potete anche firmarti, non ti pare? NdD).

Ragazzo mio, perché non hai messo il tuo nome? Mi avresti evitato di chiamarti XXX! Beh, comunque la cosa, almeno in questo caso, non è poi così importante, quindi passerò direttamente alle risposte.

1. & 2) No, un giornale non c'è più (ovvero c'era quando il C64 era molto diffuso) (si trattava presumibilmente di Commodore Computer Club, te lo dico per dovere di cronaca,

ed in modo che tu possa procurarti almeno gli arretrati che più ti interessano. NdD), ma penso che tu possa ancora trovare libri sull'argomento. In più, anche se è limitativo, potresti usare il caro buon vecchio SEUCK (Shoot 'Em Up Construction Kit), che, più che essere un linguaggio, è un di "programma" per realizzare i spara e fuggi. Ti consiglio comunque, anche se è veramente difficile, di imparare l'assembler.

3) Potrebbe anche essere, basta vedere cosa ne pensa Paolo in proposito... (sì, è dove lo metto? Già mi vogliono ridurre ulteriormente l'inserto) E poi non penso che gli altri lettori sarebbero così entusiasti di tanta teoria... NdD.

4) Il primo titolo non era nulla di eccezionale, Pac Land era la perfetta (o quasi) conversione da coin op. Turrican 2 è senza dubbio un capolavoro... Li abbiamo recensiti un miliardo di anni fa, quando sono usciti...

5) Non credo che sarà possibile, in quanto il gioco in questione è parecchio vecchiotto e nessuno avrebbe interesse a convertirlo per il C64, oltre tutto il mercato del C64 è già in crisi per conto suo...

6) Possibile, almeno teoricamente, ma con risultati non migliori della conversione di Street Fighter 2, di mediocre (se non peggio) qualità.

## CRITICHE? A NOI? MA VA?

Caro Dave, prima di tutto vogliamo complimentarci con voi per la struttura del vostro giornale, ottima, anzi ottimissima, però vorremmo farvi alcune critiche.

- 1) Perché siete un tantino duri con i lettori che vi fanno delle critiche o che dicono delle cavolate?
- 2) Perché avete dato la medaglia d'oro a "The Cool Croc Twins"?
- 3) Come avete fatto a dare 80% a F15 Strike Eagle? (Che è un gran WCil)
- 4) Perché non fate recensire a giovani dai 14 anni ai 16 anni, che sarebbero migliori di alcuni di voi (alcun!!!)?
- 5) Perché pubbliciate così poche recensioni, non mettete il prezzo di listino dei giochi, date poco spazio a "top secret" e non tornate qualche volta a recensire giochi vecchi ma stupendi, come R-Type, Buggy Boy, ecc.
- Infine vorremmo dire tante insolenze a Lord SNK, ma non ci starebbero in un quaderno, e manderei dal macellaio il suo Neo Geo del piffero. Vi preghiamo di pubblicare la nostra lettera o di darci una risposta, altrimenti vorrebbe dire che quelle che abbiamo detto non sono nostre opinioni ma la verità. Ciao.

May '79 & Eli '76.

Mi esalto! Una lettera direttamente indirizzata a me!! Wow!!! Beh, ma è piena di critiche!



Ecco perché era indirizzata a me!! Beh, basta con le esaltazioni e passiamo a risponderti serenamente:

1) Lo ho già detto nel numero passato, perché siamo stremati...

2) Perché è bello.

3) Un gioco va confrontato con gli altri titoli in uscita prima di essere valutato, più cala la qualità totale, più un gioco discreto tende a raggiungere un buon giudizio... Sempre confrontato con gli altri.

4) Tra il dire ed il fare c'è di mezzo il mare, mettetevi alla prova prima di fare affermazioni di questo genere... (Dave, quanti anni avevamo quando abbiamo iniziato a scrivere, io e te? NdP)

5) Perché noi abbiamo a disposizione solo 16 pagine, in più i titoli mensilmente in uscita non sono poi così numerosi... Mi sembra inutile recensire vecchie glorie, chi già non le possiede farebbe non poco a procurarsela, la cosa cambia se vengono riproposte come budget...

Come potete vedere la lettera è stata pubblicata, spero inoltre di essere stato esauriente...

## LETTERE D'ORO 1993 (2 EDIZIONE)

Carissima redazione di Zzapi, e soprattutto, carissimi lettori di Zzapi, rieccoci all'immacabile, impredicibile, inossidabile, inconfondibile, inverosimile e fantasmagorica edizione 1993 della consegna delle grandiose "lettere d'oro", che, per chi non lo sapesse, vengono assegnate alle lettere più grandi e più geniali dell'anno 1992. La prima edizione risultò un successo clamoroso e la nostra famosissima Radio Chiusuro "Alticchio" International vi offre anche quest'anno la grandiosa diretta rubata, ehm, pagata alle grandi grinfie di Berlusconi... Ehm, ragazzi, la verità è che gli abbiamo proposto varie offerte, tipo di installare una grande lente d'ingrandimento al terzo cerniera di San Siro, ma lui ha rifiutato, allora lo abbiamo torturato facendogli vedere in Fotoclick (!!) il naso di Papin, ingrandito quel tanto da far vedere quella bella proboscide ondeggiante, ma ha resistito un'altra volta. Alla fine gli abbiamo dato un avviso di garanzia e subito è caduto nel ricatto, ma non si era accorto che in fondo c'erano un paio di caratteri "insignificanti" con la seguente scritta: "fac simile" o giù di lì. (Ragazzi, non avete mai pensato di farvi curare o, nel peggiore dei casi, di suicidarsi? NdD). Comunque, dopo aver detto ciò, vi avverto che quest'anno l'edizione 93 viene offerta da "Kaivood", la migliore casa giapponese di impianti stereo e naturalmente dal mitico "Kinder fetta al prosciutto con più carne e meno legumi".

L'edizione 1993 si svolge, come di consueto, in California allo studio 8, rimodernizzato a con nuove strutture adeguate ad ospitare circa 85.000 persone che vorranno esultare i loro miti e glorie con loro. Ed eccoli! ad arrivare, dallo scivolo rubato ad "Avanzi", "loro", i miti, cioè coloro che hanno ottenuto le nomination per i premi di: "migliore scrittore", "migliore scrittore", "premio speciale ruffano", "migliore lettera demente", "migliore malinconico" ed infine la "migliore lettera", che viene quest'anno premiata con un viaggio interamente pagato per una settimana (sempre che rimanga vivo) a Cernobyl, luogo

incontaminato e naturale.

I candidati sono tanti, il pubblico frene e lo scatenato balletto di Loretta Cucapacarecchio con Pamela Verdi Prati si sta svolgendo su di un palcoscenico addobbato di piante di fagioli offerte dalla FMFBG (Fato Maligno Feto Ben Gradito). Ormai manca solo il mitico ed armonico presentatore della serata: Maurizio "Wizball" Costanzo, detto anche "Bug Bomber", che, come di sua abitudine, si fa subito largo (doppio senso) sul palcoscenico (scadono nel sadismo, queste ultime... NdP). Scende il silenzio perché entra il primo big che porta la prima busta del vincitore della categoria migliore scrittore, eccolo, è David Plotting Plat che aprendo la busta legge: "Bausette, ci sei cascato anche quest'anno!" Finito Celentano, che, con l'aiuto di Fabrizio Fri-Fri-Fri Frizzi si scaraventò sul palco offrendo un vaso cinese finemente cesellato al posto della busta. Dopo quest'imprevisto eccoci all'apertura della busta giusta ed il premio va a Zaccaria, il profeta dei videogames, con la sua "shut'em up" sul numero 70. Il pubblico, scandalizzato dalla notizia, comincia a lanciare dei comunisti gavettoni di acido (murlato?) NdD), ridimensionandosi subito dopo per l'arrivo sul palco del nuovo big "Renato Lozero", che alcuni desideravano come vincitore del festival di San Remo in quanto lo zero viene prima dell'uno, e subito è putiferio, il pubblico, tutto in piedi, è contento di vederlo, ma ciò che più ha reso felice è stato quando ha cantato, e tutti, come d'abitudine, si sono messi a pogare alle note di Avermaria. Dopo, ecco il nome del vincitore della lettera d'oro per la migliore scrittrice, Martina (a sorpresa su Slim) "the mad ripper" nel numero 66. La reazione è più che "dolce", soprattutto per quelle splendide torte al pisellino verde finidus che il nostro bar aveva offerto, che sono andate a spacciarsi sulla piena faccia dello "spherical". Costanzo: Si susseguono i nuovi big, da Marco Van Blasteroid, che consegna il premio migliore lettera omica a Samuel Airoldi, comparso nel numero 71, fino ad arrivare al premio speciale lettera ruffiana distribuito a Sim, che il pubblico elogia con sarcasmo mediante il lancio di bombe molotov!! Ma eccoci al premio "malinconico", consegnato dal mitico "Bruc", che cosa stai dicendo Willis? che dice che il vincitore (shif) è (snif) Giorgio Baricordi nel numero 73 e subito nasce un gesto spontaneo e bello da parte del pubblico, che gli regala delle audiocassette contenenti il nuovo album del super portiere di Jella Maslin In persona (ci avrete scommesso? NdD), una vera tortura sapendo poi che se metti la cassetta nello stereo uno strano meccanismo non la farà mai fermare, facendola ascoltare all'infinito (ah!! Orrore, orribile tortura!!) Ed eccoci al momento magico da tutti atteso, la consegna del premio migliore lettera 1992. La scelta è stata ardua, ma alla fine, dalla busta della gentile big Valeria Cicciogio Figi Marini spunta il nome di Michele Maggio con la sua meditazione notturne del numero 66. Per questa volta siamo arrivati al termine, ma aspettatevi una nuova edizione 1993 che rimarrà nella storia!!

Dalla California pr Radio Chiusuro International il vostro inviato Alessio (Ray) G.

N.B. Il primo numero di oscar 1992 è contenuto nel numero 67 di Zzapi e la storia continua... Al prossimo anno!!!

Nulla da aggiungere, solo rammarico per non aver ricevuto il premio "miglior redattore e corrispondente postale dell'universo"... Spero che la prossima volta SIA CONTEMPLATO! (spera spera, tanto non lo vincerai MAI NdP) Staremi bene...

## CARTA PENNA E CALAMAJA...

Illustissima redazione di Zzapi, vi scrivo dalla mia odiatissima scuola, a Ferrara, durante l'ora di dattilo. Volevo sollevare un problema abbastanza grave che ho riscontrato nelle ultime poste: l'assai scarsa affluenza di lettere alla vostra rivista. Ragazzi, dove siete? Datevi una mossa, svegliatevi!! La vostra rivista non è ancora morta, perciò scrivete! A me piaceva la vecchia posta di Zzapi: anche perché potevo stabilire un punto di contatto con i redattori ma soprattutto con gli altri lettori, ora sembra un mortorio. La rivista è stata soppressa, è vero, ma dovete capire che i vostri cari redattori si stanno spremendo per riportare sulle pagine di TGM tutte le (ormai poche) novità per il C64 e, perché no, anche per lo Speccy e per l'Amstrad mentre, come ho già scritto in una precedente missiva, tutte le altre pubblicazioni del settore hanno scartato da tempo i nostri vecchi compagni di divertimento. Le sacre pagine della posta sono ancora lì ed aspettano le vostre lettere. Se avete da lamentarvi fatelo, se volete scatenare nuove polemiche fatelo, se volete sparare cazzate a tutto spiao fatelo, ma fatelo! Ed in massa anelli! Sembra che della vecchia guardia solo Giorgio Guerra non ci abbia abbandonato. Marty, dove sei? Michele Maggio che fine ha fatto? Slim, dove ti sei cacciato? (su Consolomania NdP) Tornate a popolare la variegata fauna dei lettori del mito Zzapi e, come diceva quel poeta del Bittanti (ma non era solo un filosofo? NdD), distinguetevi dalla massa perché essa ha torto il 90% delle volte.

Vorrei inoltre sapere cosa ne pensano gli altri lettori di tutto ciò che ho detto, quindi infocate la penna e scrivetevi tramite la posta di Zzapi!

ANGIOLO DSE

Gli Xenias redattori sono una razza di animali assai rari sul nostro pianeta, volevo elencarvi alcune specie di questi animali:

Maximilianus Caporedattori If: è un animale assai pericoloso e quindi è consigliabile stargli piuttosto lontano, la sua arma d'attacco (non ha assolutamente bisogno di difendersi) è una frusta di dimensioni astronomiche, ma in mancanza di quella ha pure il suo possente naso che stenderebbe chiunque.

Jack Dumbos: le sue orecchie e il suo sguardo satanico farebbero impallidire chiunque.

David "metal jacket" Konrad: proviene da un altro pianeta e la sua arma preferita sono le catene che porta appese a sé.

Robertas Secretarias: le sue gigantesche mutandoni di lana servono per imprigionare i nemici. Saluti

Tommy Civieli



Caro Tommy, non posso non considerare appieno quanto tu dici nella qui presente, in effetti la posta, almeno per quel che riguarda i mesi passati era estremamente esigua, il più consolare però il fatto che da un mese a questa parte, molto lentamente, la quantità di missive al mese è in netto aumento...

## L'UOMO PIU' GENIALE DELLA TERRA...

Carissimi babbai zappolenti, sono ancora Fabrizio detto chiodo, sempre più rinfocigliato (io non ho detto niente... NdD). E' una bellissima mattina, io sono a casa da scuola per la varicella e per tutta la settimana sarà una pacchia (è solo martedì). Nel numero di maggio vi lamentavate perché la vostra capella postale è sempre più vuota, vorrei esprimere un'opinione personale su questo degrado postale: prima i lettori scrivevano per lamentarsi per gli OAV, lo spazio Nintendo ed altre cose che non gradivano, adesso che si parla solo di Commodore, perché avete smesso di scrivere? Non sapete cosa fare? I casi sono tre:

- 1) O i postini si puppano la posta.
  - 2) O nessuno segue più Zap!
  - 3) O The Games Machine costa troppo.
  - 4) O i criticoni non sanno cosa criticare.
- Queste sono le tre ipotesi (a me, se devo proprio essere sincero, sembrano quattro, NdD). Concludo dicendo che non sei il solo ad odiare il Karaoke, Dave, soprattutto dopo l'umiliante esibizione dell'ultimo anno. Quando lo vedo in TV penso: se stavate a casa vostra non avreste fatto questa figura di merda!

Salutoni

Fabrizio Chiodo.

Carissimo chiodino, sai che non mi rivelavi le tue constatazioni non ci sarei mai e poi mai arrivato? Bravo, complimenti! Per quel che riguarda il Karaoke credo che io e te non la pensiamo allo stesso modo: per me la musica non è una cosa da prendere per scherzo, deve portare dentro di sé un messaggio, deve essere suonata con degli strumenti veri (non come quella merda della musica Techno, fatta con il computer e qualche modulo di tracker. NdD) per esprimere i sentimenti (di chi suona, è impegno e sacrificio eccetera), mi infastidisce stridare e provare con la chitarra per settimane dei pezzi, spacciandomi il sedere in un modo non indifferente per suonarli come si deve per poi vedere due deficienti che si divertono a fare gli spastici in televisione. Questo è quello che penso. Patemi sapere cosa ne pensate... (davvero un bel ragionamento, caro Dave. E allora un Umberto Eco o un Manzoni, se fosse vivo, cosa potrebbe pensare dell'uso che facciamo noi italiani della lingua di Dante? La usiamo per informare, certo, ma spesso anche solo per divertirci. Eppure sia le parole, sia la musica, possono essere usate in modo molteplice, lo posso mettermi a cantare qualcosa a squarciagola per lanciare un messaggio alla gente, ma posso anche farlo solo per divertirmi. E nessuno me lo può impedire, nemmeno un chitarrista che si fa il mazzo per provare un pezzo. Democrazia, si chiamava, no? NdD).

## DOTTOR SCUSI, MI SI E' BRUCIATA LA RAM...

Spettabile redazione di Zap!, sono un ragazzo di 15 anni ed in attesa dell'uscita di TGM ho deciso di scrivervi questa lettera perché ho un problema al quale solo voi redattori potete rispondere (grazie per la considerazione, NdD).

Non molto tempo fa il mio C64 si è rotto. Lq ha portato quindi presso un centro di assistenza Commodore e me l'hanno riparato la sera stessa in mia presenza. All'inizio sembrava che si fosse bruciato solo il chip video, ma quando il tecnico provò ad inserire un programma; il computer si bloccò. Riprovò altre volte, ma il risultato era sempre lo stesso. Dopo un'analisi più accurata del computer, il tecnico mi disse che si erano bruciate delle ram, e che quindi non potevo più inserire programmi, però avrei potuto giocare tranquillamente. Non avendo poi voluto aspettare la riparazione completa (era il 18 dicembre quando lo portai a riparare, avrei quindi dovuto aspettare la fine delle vacanze per poter avere il computer) ho pagato il servizio reso e sono tornato a casa. Circa due mesi fa ho provato ad inserire nei giochi le poke da voi date, ma i risultati non si vedevano (in che senso non si vedevano? Non potevi essere più preciso? NdD).

Vi assicuro che i giochi sono originali e che ho sempre inserito le poke correttamente. Questo problema può dipendere dal fatto delle ram bruciate e quindi dal fatto che il computer non accetti programmi? Spero che vogliate rispondermi. Distinti saluti.

Fabrizio Putignano.

P.S. Un'ultima domanda: se continuo a tenermi il computer così, c'è la possibilità che si brucino altre ram?

La questione mi sembra alquanto confusa: in primo luogo i programmi non potrebbero girare se ci fossero dei problemi alla ram, e fin qui va bene, quello che non quadra è che anche i videogiochi sono dei programmi! loro stessi! Com'è questa storia che i "programmi" non girano ai giochi sì? Penso che il problema sia da qualche altra parte. Se ti posso dare un consiglio non lasciare mai una cosa riparata a metà, ti potrebbe causare dei problemi. Sforzati quindi a far riparare il tuo fidato Commodore il più presto possibile...

## ALTRA INVASIONE 16BITTISTA...

Dear Zapposta, chi vi scrive è un sedicibittista che vi ha conosciuto (e soprattutto apprezzato) da quando posso leggere, ossia da pochi mesi. Non ho avuto la fortuna di possedere altri computer eccetto il mio Amiga e quindi nemmeno il glorioso C64. Pensavo che si trattasse di poco più di una ordinaria console stile primi anni 80 (tipo quelle con cinque giochi che poi erano sempre Tennis, Squash, Calcio et similia in cui il giocatore era una linea e che la rivista fosse vecchia come i computer: un'essa tantina. Avevo torto). La vostra rivista è fresca, allegria, fuori di testa... i giudizi sono chiari e compatti (a differenza di quelli di TGM) ho proposto, lancio un appello perché milionario ed è tutto ok. Se ci avete fatto caso l'ho chiamata rivista e non opuscolo o peggio perché ritengo sia da

considerare la qualità delle pagine prima della quantità; personalmente prediligo 16 pagine dense, in cui il poco spazio fa aguzzare l'ingegno dei redattori a 100 di sciocchezze o quasi in cui ci si dilunga "tanto lo spazio non manca". E' anche per questo che i giochi di una volta sembravano più belli, non c'era tanto spazio ed allora bisognava dare tutto arrostito ed il fumo? Lo lasciavano alle console) e non mettere giù 200K (or more) di sonoro digitalizzato (che non comporta alcuna fatica, visto che il digitalizzatore è uno scatolino che costa pure pochissimo) o realizzare giochi (a malapena) giocabili o altri peggio ancora.

Tornando a voi credo che molti igmmisti vi apprezzino, visto pure le loro origini, ma è un apprezzamento solitario ed inesperto a differenza dei veri 64isti che si sono sentiti traditi ed hanno esternato la loro rabbia: ragazzi miei, andando avanti così la vostra rivista sarebbe morta e pensate che non avrete nemmeno potuto esprimere le vostre ingiurie alla rubrica postale, il poto (anche se per me non è tale) e sempre meglio del nulla (meditate gente, meditate).

Epilogo:

Paolo Paolone, non l'incazzare, c'è chi capisce la tua sciorinaria se però vuoi strafare, un vecchio zappista ti può inchiodare. Tratto dalla serie: "non ti curar di loro, ma guarda e passa" (ignoto del 1300) e pure "che me potessero cilecia... Ahh, chi ha spento la luce?

Robert L'ingegnere.

P.S. Saluto tutta la redazione, gli altri lettori ed il mio amico Alfax.

Robert, che piacere leggere la tua missiva! Sono perfettamente d'accordo con te, il poco è meglio del NULLA. Mi fa piacere che finalmente cominciati a capirlo! Continuate così!!

## SUPER MINI MICRO POSTA SINTETICA

Questo mese lo spazio è più tiranno del solito ed in più ho scelto di privilegiare le lettere intere rispetto a quelle a pezzi e stralci. Un certo Tnt non può trattenersi dal mandare affanculo un certo masini, bravo, concordo pienamente con tel Giuseppe "Falso" Lampo (che spiritoso questo ragazzino), a proposito di mollare il C64 (dopo la morte, ovviamente) e di cominciare a riscrivere i giochi ci com'è Gig Tiger. Beh, non credo che sia una cosa così interessante. Chi è abituato ad giocare con un computer difficilmente si diverte ancora con cose di questo genere. Oltre tutto c'è anche il Game Boy. Andrea Barisani ci invia una bella recensione. Complimenti non è niente di più, è però troppo corta e un po' superficiale. Niente male comunque.

## GAME OVER

Finalmente ho terminato la stesura dell'angolo più bello ed affascinante dell'universo! Se adesso vi aspettate l'irridittizio state freschi!!!

Dave.